

A woman with long blonde hair is sitting on the lap of a man who is lying down. They are in a room with a large, multi-paned window in the background. The woman is holding a scroll of paper. The man is shirtless and has a beard. The scene is lit with warm, golden light from the window.

*Profession : Courtisane*

THE  
WITCHER

*Libre ajout et modification de LEO'S HOMEBREW : Volume 1 - Professions  
Transposé et Traduit Alexis.D, relu et corrigé par Marc Hareng*

# Courtisane

"A peine avais-je attiré l'attention de Gudrun que je cherchais à en tirer le maximum !"

- Imke, Courtisane de Tidecoat

"Demande à n'importe quel soldat ce qui fait battre son poul, mon chéri. Demande-leur ! Les filles, les jolies filles et les garçons intrépides !

Nous vivons dans une ère d'amour, de luxure et de tout ce qu'il y a entre les deux, mon chou. Qui veut se sentir seul quand une poche pleine de couronnes vous permet de passer une nuit avec n'importe quelle beauté exotique d'ici à Novigrad ? J'ai quelques-unes des plus belles femmes dans mon bordel, et les plus beaux hommes sur lesquels tu n'as jamais posé les yeux, des goûts pour toutes les occasions, de la chair pour tous les fantasmes ! Appelle-les comme tu veux, putes, prostituées, trucs et talents, nous nous en moquons comme d'une guigne... nous avons tout entendu. Lance-nous une pièce de monnaie et nous te jetterons un oreiller, nous t'aiderons à enlever tes bottes et nous te ferons goûter à des plaisirs insoupçonnés et inconnus jusqu'à présent. Nous t'emmènerons sur le septième anneau du paradis ou nous pouvons t'accompagner à une fête, aussi !

Alors tu as envie de te lancer dans le métier ? Oh mon trésor, tu vas vivre l'expérience de ta vie... surtout si tu es assez doué pour cela. Le truc pour réussir dans ce métier, c'est la capacité à s'adapter, à convenir aux autres et à les inspirer. Les élever et les traiter comme des rois. Crois-moi, mon ange, tu peux être une courtisane de la plus haute classe travaillant pour des seigneurs, des dames et toutes sortes d'aristocrates, ou une simple habituée des bas-fonds de la ville faisant de l'argent pour des coups bas, quelle que soit ta spécialité, c'est la livraison qui compte, c'est l'expérience de tout cela. Personne ne reviendrait pour un deuxième service si le premier était fade. Nous sommes connus comme les merveilles de la nuit, maîtres et maîtresses de la fantaisie et de l'imagination. Fais-en sorte qu'ils t'aiment, qu'ils se souviennent de toi et, surtout, fais en sorte qu'ils reviennent avec des poches pleines de pièces de monnaie et en redemandent !"

- Madame Rosalyn, maîtresse de maison.



## Influence

Une Courtisane commence chaque session avec un niveau d'**Influence** égal à la moitié du total de ses rangs investis dans cette compétence. Chaque fois que la Courtisane obtient un succès critique ou un échec, son **Influence** augmente ou diminue de 1 (plafonné par son rang maximum dans cette compétence). De plus, les alliés qui se tiennent dans un **Rayon d'influence** autour de la courtisane (égal en mètres à son niveau d'**Influence** actuel) bénéficient d'un bonus de +1 à toutes les sauvegardes qui demandent à la cible de faire un jet de dé en dessous d'un Seuil de Difficulté fixe ou d'un nombre déterminé en utilisant un 1d10. Cela inclut toutes les sauvegardes standard que ce soit contre l'étourdissement ou contre la mort.

## Compétence exclusive

Influence

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Négoce (INT)

Étiquette (INT)

Connaissance de la rue (INT)

Duperie (INT)

Stylisme (INT)

Charisme (EMP)

Persuasion (EMP)

Séduction (EMP)

Résistance à la contrainte (VOL)

## Équipement (choisissez en 5)

Kit d'écriture

Miroir de poche

Sacoche

Parfum

Kit de maquillage

Fisstech x3

Journal et cadenas

Dés et piste de dés

Jeu de Gwent

Spiritueux x3 OU Vin x3

## Couronnes de départ

200 x 2d6

# Arbre de compétence de la Courtisane

## Influence

Une Courtisane commence chaque session avec un niveau d'**Influence** égal à la moitié du total de ses rangs investis dans cette compétence. Chaque fois que la Courtisane obtient un succès critique ou un échec, son **Influence** augmente ou diminue de 1 (plafonné par son rang maximum dans cette compétence). De plus, les alliés qui se tiennent dans un **Rayon d'influence** autour de la courtisane (égal en mètres à son niveau d'**Influence** actuel) bénéficient d'un bonus de +1 à toutes les sauvegardes qui demandent à la cible de faire un jet de dé en dessous d'un Seuil de Difficulté fixe ou d'un nombre déterminé en utilisant un 1d10. Cela inclut toutes les sauvegardes standard que ce soit contre l'étourdissement ou contre la mort.

La compagne	La Mondaine	La Muse
<b>L'ami des Seigneurs (INT)</b>	<b>Première impression (EMP)</b>	<b>Stimulation (EMP)</b>
Une courtisane qui cherche un endroit pour se loger et travailler peut effectuer un jet d' <b>Ami des Seigneurs</b> contre un SD déterminé par la taille du lieu. En cas de réussite, la Courtisane trouve une chambre gratuite pour la nuit et gagne 1d10 couronnes pour chaque niveau de son <b>Influence</b> actuelle, qui est ensuite multipliée par la taille du village. Une Courtisane doit payer environ ¼ de ces gains au Seigneur en partant (ou plus si le Meneur de Jeu a un argument imparable).	Chaque fois qu'elle pénètre dans un groupe de personnes, une Courtisane peut effectuer un jet de <b>Première Impression</b> contre la <b>Vigilance</b> de toutes les personnes présentes dans la pièce, afin de les éblouir et de les impressionner. En cas de succès, la Courtisane apprend qui est la personne la plus sociable de la pièce, et qui ne l'est pas. La Courtisane peut ajouter la moitié de son niveau d' <b>Influence</b> comme bonus aux tests sociaux qu'elle effectue contre ces deux personnes pour le reste de la scène.	En réponse à une défense ratée faite par un allié dans son <b>Rayon d'influence</b> , et pour un coût de 5 END, la Courtisane peut lancer <b>Stimulation</b> contre un SD de 16. La réussite requiert la différence des tests de défense actuels et futurs de cet allié d'un montant égal aux points marqués au-dessus de ce SD. Cet effet prend fin prématurément si la cible alliée quitte le Rayon et dure jusqu'au début du prochain tour de la Courtisane.
<b>Service professionnel</b>	<b>Visages familiers (INT)</b>	<b>Inspiration (EMP)</b>
Une personne qui passe au moins une heure à profiter du <b>Service professionnel</b> de la Courtisane peut effectuer un test d' <b>Athlétisme</b> contre un SD de 20. En cas de succès, la cible reçoit un nombre de points de Chance (CHA) égal au niveau d'influence actuel de la Courtisane. Par tranche de 2 rangs gagnés dans cette compétence, ce SD est réduit de 1 (jusqu'à un SD minimum de 15 au rang 10). Une cible ne peut pas bénéficier à nouveau de cet effet tant que la Chance (CHA) n'est pas entièrement dépensée.	En effectuant un jet de <b>Visages familiers</b> contre un SD fixé par le Meneur de Jeu, une Courtisane peut choisir d'apprendre une information rare, un fait ou une rumeur sur une cible qu'elle est sur le point de rencontrer. De plus, si son niveau d' <b>Influence</b> actuel est supérieur à l' <b>Empathie</b> (EMP) de la cible au moment de faire ce test, la Courtisane peut choisir si elle a déjà parlé ou rencontré sa cible, avant cette nouvelle rencontre.	En tant qu'action, et au coût de 10 END, une Courtisane peut lancer <b>Inspiration</b> contre un SD de 16. En cas de réussite, les alliés qui restent dans le <b>Rayon d'influence</b> de la Courtisane gagnent un +1 pour chaque tranche de 2 points obtenus au-dessus du SD pour les contrôles de compétences (max. 5) et relancent tout 1 naturel obtenu sur leurs dés de dégâts. Cet effet dure jusqu'au début du prochain tour de la Courtisane.
<b>Rendez-vous privé (EMP)</b>	<b>Scandale (EMP)</b>	<b>Vivification (EMP)</b>
Une Courtisane cherchant à transformer rapidement quelqu'un en ami proche ou en amant peut renoncer à un point d' <b>Influence</b> et effectuer un jet de <b>Rendez-vous privé</b> contre la résistance à la contrainte de sa cible afin de la convaincre de passer au moins trois heures ensemble. Vous trouverez plus de détails sur la façon d'organiser cette rencontre à la page suivante. Si elle résiste, la cible est immunisée contre toute autre tentative de charme de cette compétence pendant un nombre de jours égal à sa valeur de Volonté (VOL).	Une Courtisane qui rencontre un allié de sa cible, qu'il s'agisse d'un ami ou d'un être cher, peut lancer <b>Scandale</b> contre sa capacité de <b>Résistance à la contrainte</b> . En cas de succès, la cible visée subit alors un malus de -1 à toutes les compétences contre une personne choisie par la Courtisane. Cela dure pour un nombre de jours égal au niveau d' <b>Influence</b> actuel de la Courtisane, qui commence son décompte après avoir utilisé cette compétence pour la première fois. Jusqu'à 5 alliés de la cible peuvent être affectés en même temps.	En tant qu'action prenant un round complet, et au coût de 15 END, une courtisane peut effectuer un jet de <b>Vivification</b> contre un SD de 16. En cas de réussite, tous les alliés situés dans le <b>Rayon d'influence</b> de la courtisane restaurent 1 point d'endurance pour chaque point obtenu au-dessus du SD. De plus, les alliés qui restent dans ce Rayon suppriment le coût et la pénalité des actions supplémentaires et obtiennent un critique chaque fois qu'ils obtiennent un 9+ sur une compétence, jusqu'au début du prochain tour de la courtisane.

## L'ami des Seigneurs

Lieu	SD	MOD
Hameau	16	1/2
Ville	18	x1
Ville	20	x2
Capitale	22	x3

## Rayon d'influence

En commençant par sa compétence de prédilection, et en l'utilisant tout au long de la branche de compétences rouge, une Courtisane gagne un Rayon bénéfique autour d'elle égal à son niveau d'**Influence** actuel, c'est ce qu'on appelle son **Rayon d'Influence**. Seuls les alliés bénéficient des compétences qui utilisent ce Rayon, et en tant que celui qui fournit cette aura bénéfique, la Courtisane n'est pas affectée.

## Service professionnel

Une cible qui cherche une Courtisane pour lui offrir un petit **Service professionnel** n'a pas besoin de supposer que cela mène toujours à une culbute dans les draps. S'ils le préfèrent, les deux peuvent partager la compagnie de l'autre pendant une heure, et celui qui bénéficie de cette compétence utilise son Charisme au lieu de l'Athlétisme.

## Scandale

Le **Scandale** est un excellent moyen d'affaiblir socialement une cible sans jamais avoir à interagir ou à la rencontrer. Étant donné que ce sont les amis, les alliés et les proches de la cible qui doivent se défendre contre cette compétence, une Courtisane est capable de retourner l'un d'entre eux, ou tous, pour perturber et déstabiliser la cible de cette compétence. Assurez-vous d'utiliser cette compétence à bon escient, à tout moment le Meneur de Jeu peut choisir de la rendre plus difficile à utiliser, en particulier si la cible prend le maquis ou choisit de s'isoler socialement.

## Rendez-vous privé

Un **rendez-vous privé** entre une Courtisane et sa cible se déroule de la même manière qu'un combat verbal. Au lieu que les deux cibles fassent chacune leur tour des attaques sociales l'une contre l'autre, seule la Courtisane le fait et inflige les dégâts des actions listées en cas de succès, ou les subit en cas d'échec. Le nombre d'actions qu'une Courtisane peut faire est égal à 4 + son niveau d'**Influence** actuel et le rendez-vous est terminé lorsque celles-ci sont dépensées. Si la Courtisane réduit la **Résolution** de sa cible à zéro avant qu'elle n'ait épuisé ses actions, cette cible est considérée comme un ami proche de la Courtisane et lui offrira soit un niveau d'assistance général, soit devra accomplir une faveur très spécifique sans poser de question. Si le rendez-vous échoue, la cible n'est pas affectée et le Courtisan ne peut pas tenter de **rendez-vous privé** avec elle pendant un nombre de jours égal à l'Empathie (EMP) x3 de la cible.

Nom de l'action	Compétence	Domage	Effet de l'action
Discussion légère	Charisme <i>contre</i> Résistance à la contrainte	1d6 + <b>Influence</b>	En prenant part à une conversation légère, la Courtisane peut gagner la confiance de sa cible. Il s'agit de la méthode standard pour infliger les dégâts de base de <b>Résolution</b> .
Conversation intellectuelle	Éducation <i>contre</i> Résistance à la contrainte.	1d6 ou 2d6 + <b>Influence</b>	Si la Courtisane réussit cette action sociale contre une cible qui a 8 points ou plus en INT, alors le dé utilisé pour lancer les dégâts de <b>Résolution</b> passe de 1d6 à 2d6.
Ecoute attentive	Psychologie <i>contre</i> Résistance à la contrainte.	Buff de double dommage	En dépensant une action pour écouter attentivement sa cible, la Courtisane peut doubler tous les dégâts de <b>Résolution</b> infligés lors de sa prochaine action. En cas d'échec, la Courtisane subit 1d10 points de dégâts de <b>Résolution</b> à la place.
Flirt	Séduction <i>contre</i> Résistance à la contrainte.	<b>Influence</b>	Lorsque la courtisane choisit d'utiliser cette action et qu'elle réussit, elle inflige un montant de dégâts de <b>Résolution</b> égal à son <b>Influence</b> , et sa prochaine action (différente de celle-ci) bénéficie d'un bonus de +3.
Divertissement	Représentation <i>contre</i> EMP x3	<b>Influence</b> + 3	Une courtisane qui réussit une représentation pour conquérir sa cible inflige un montant de dégâts de <b>Résolution</b> égal à son <b>Influence</b> + 3, auquel s'ajoutent 3 dégâts supplémentaires à chaque fois qu'elle réussit une nouvelle représentation
Boire et se laisser aller	Charisme <i>contre</i> Résistance à la contrainte.	1d6 + <b>Influence</b>	Une Courtisane peut choisir de se laisser aller et d'être sauvage. En plus de faire une bonne quantité de dégâts de <b>Résolution</b> , la courtisane doit également faire un jet correspondant à un <b>événement aléatoire</b> ci-dessous.
Jouer à un jeu	Jeu <i>contre</i> Jeu	1d6 + <b>Influence</b>	En prenant une action pour jouer à un jeu, la Courtisane peut infliger des dégâts de <b>Résolution</b> importants et guérir sa propre <b>Résolution</b> avec la même valeur en retour. Cet effet est inversé et guérit la cible en cas d'échec.
Feindre de l'intérêt	Duperie <i>contre</i> Psychologie	<b>Influence</b>	Un succès inflige des dégâts de <b>Résolution</b> égaux à l' <b>Influence</b> de la Courtisane, et abaisse les défenses de la cible de -1 pour le reste de la date. En cas d'échec, la Courtisane subit cet effet sur ses propres actions.

## Rendez-vous privé

Au lieu d'utiliser l'une des compétences sociales ci-dessus, la courtisane peut choisir de dépenser une action pour faire un jet sur les tables d'événements aléatoires. Pour ce faire, elle lance un 1d10 et sur un chiffre pair, elle obtient un événement favorable et sur un chiffre impair, elle obtient un événement défavorable.

Résultat	Evènement favorable
1	Quelqu'un vous complimente, vous et votre cible, cela remonte le moral et allège l'humeur. Vous récupérez 10 points de <b>Résolution</b>
2	Vous avez fait rire les autres ! Votre prochaine action sociale contre la cible est considérée comme un succès automatique
3	Vous êtes vraiment connectés tous les deux, on dirait que le temps ralentit et pourtant il y a encore tant de choses à dire ! Gagnez 2 actions.
4	Votre cible se détend en votre compagnie, ce qui double les prochains dégâts de <b>Résolution</b> que vous infligez suite à une action sociale.
5	Un barde a joué votre chanson préférée ! Vous gagnez un bonus de +3, +2 puis +1 à vos trois prochaines actions, dans cet ordre
6	Un de vos commentaires éphémères a vraiment ébloui votre cible et l'a impressionnée. Vous restaurez 5 points de <b>Résolution</b>
7	Le rendez-vous se passe si bien que votre cible vous demande si vous pouvez rester un peu plus longtemps, et c'est elle qui paie les boissons cette fois ! Vous gagnez 3 actions.
8	Votre cible ne peut plus vous quitter des yeux, elle commence à subir 3 dégâts de <b>Résolution</b> par round pour le reste du rendez-vous privé.
9	Votre rendez-vous vous a apporté un cadeau. Le Meneur de Jeu peut choisir n'importe quel cadeau qu'il juge digne d'être offert à la Courtisane.
10	Votre cible avoue vous apprécier plus qu'elle ne l'avait initialement prévu. Le rendez-vous est un succès automatique.

Résultat	Evènement défavorable
1	Un meuble s'est cassé ou l'un d'entre vous est tombé, provoquant une gêne ou une blessure. Vous perdez 10 points de <b>Résolutions</b> .
2	Soit vous, soit votre cible, avez dit quelque chose qui vous a laissé dans un silence gênant. Vous perdez 2 actions.
3	Vous avez tous deux été chahutés par d'autres, votre cible s'est mise en colère ou s'est sentie mal à l'aise. Subissez un malus de -3 à votre prochaine action.
4	L'un de vous a insulté l'autre, par choix ou par accident. Vous perdez 5 points de <b>Résolutions</b> .
5	Quelqu'un d'autre vous a attaqué ou insulté pendant votre rendez-vous. Vous perdez 3 actions en essayant de faire face à ce désagrément.
6	Que vous ayez mangé quelque chose de mauvais ou bu un peu trop, vous devez maintenant faire une sauvegarde contre l'étourdissement à chaque tour, ou perdre ce tour.
7	Que ce soit à cause d'un verre ou pire, quelque chose a été renversé, brûlé ou taché sur vous ou votre cible. Souffrez d'un malus de -5 à votre prochaine action.
8	Pour une raison inattendue, le lieu de votre rendez-vous ferme plus tôt que prévu. Si vous aviez plus de 3 actions restantes, vous perdez la différence.
9	L'un de vous deux est arrivé en retard ou a été distrait par quelqu'un d'autre. Votre cible gagne un bonus de +2 à tous les tests de défense pendant ce rendez-vous.
10	Que ce soit en raison d'un manque d'intérêt ou de circonstances imprévues, votre cible choisit de partir. Le rendez-vous est un échec automatique.